Apparence

Un pouvoir n'entraîne pas un effet visible, ni lors de son utilisation, ni par une quelconque manifestation sur le corps du Possédé comme c'est le cas sur une Arme-Dieu. Le Possédé peut par contre choisir de faire apparaître certains effets lors de l'utilisation du pouvoir (comme des cristaux de glace lors de l'utilisation d'un pouvoir de Froid, par exemple). Tout cela pour dire qu'un Possédé peut passer à coté de vous sans que vous le remarquiez.

Santé

Sur Tanaëphis, les Possédés sont immortels, ne vieillissent pas et ne sont pas sujet à la maladie. La guérison est dix fois plus rapide qu'un humain normal, idem pour le temps de coma. Ils ne subissent jamais de séquelles à leurs blessures, mais peuvent choisir d'en garder les cicatrices. Il est impossible de trancher un membre à un Possédé. S'il doit encaisser un coup mortel, la durée de coma est doublée. Le Possédé n'a pas à passer par une période de convalescence avant de regagner ses points de vie. Il ne subit des malus à ses compétences que durant l'heure qui suit son coma.

Les Possédés restent sensibles aux drogues, aux poisons et aux Epices, mais avec un temps de récupération toujours dix fois plus rapide. Un possédé peut être privé d'air, d'eau et de nourriture pour des durées cinq fois supérieures aux limites humaines. Ensuite il entre dans un coma profond, d'ou il sort dès qu'on lui procure ce dont il manque. Durant ce " coma ", le possédé reste conscient. Si cet état se prolonge, il peut donc subir de graves troubles psychologiques.

Combat

- Le Possédé peut, s'il frappe avec une arme, porter une attaque et utiliser un pouvoir offensif (Ex : Projection de Flammes), à condition qu'il soit le vecteur de ce pouvoir, et non l'arme.

- Il peut attaquer de sa main nue en seconde attaque, en profitant des pouvoirs annexes dont il est le vecteur, avec seulement un malus de 10% pour cette attaque. Si cette attaque s'accompagne d'un pouvoir Bio-Mécanique, ce dernier ne subit qu'un malus de 25 % (Pas de modification de l'attaque principale).

- Il peut tenter de parer un coup avec son bras comme s'il s'agissait d'un bouclier. Cette parade s'effectue avec un malus de 10% (au lieu de 25 %), et si elle est réussie, retire 10 points de dommages à l'attaque. De plus, si l'arme parée n'est pas magique, elle est détruite.

Sulustan et Vaeriel Sur Sulustan, les Possédés ont besoin de deux fois moins de nourriture qu'un humain normal. Ils conservent leur résistance aux épices, poisons et drogues. Ils ne sont également pas soumis aux règles de séquelles. Ils ont par contre besoin de respirer et de boire normalement. S'ils en sont privés c'est la mort. Ils guérissent à vitesse normale, peuvent perdre des membres, et sont sensibles aux coups mortels. La convalescence est normalement appliquée. Les Possédés vieillissent normalement.

Sur Vaeriel, les Possédés perdent le bénéfice de l'ensemble du Chapitre " Santé ". Pire, ils rattrapent leur âge réel, à vitesse grand V : 10 fois la vitesse de vieillissement normale.

Dans tous les cas, les Possédés conservent les bénéfices du Chapitre " Combat ".

Enfin, les Possédés parlent instinctivement le Vaerellien.

Points d'humanité

Les points d'humanités (PH) représentent la capacité du fusionné à comprendre sa nature, à la fois sa compréhension de son passé d'Arme et de ses capacités liées au Fluide. Les PH peuvent être dépensés afin d'acquérir certaines facultés spéciales, décrites ci-dessous :

- Acquérir la compétence " Lire et écrire le Vaerellien " : 100 PH Le personnage acquiert la base (5%) dans la compétence " Lire et écrire le Vaerellien ", modifiée par les bonus ou malus de Volonté.

- Augmenter la compétence " Lire et écrire le Vaerellien " : variable. La compétences s'augmente par tranche de 5%. Le coût est fonction du niveau de base.

5-50% : 50 PH 55-100 PH : 75 PH 100 et + : 100 PH

- Eliminer un malus du à un désir incontrôlé de sexe pendant un mois : 50 PH

- Eliminer définitivement les malus et les crises dus à un désir incontrôlé : 500 PH

- Eviter une crise due à un désir incontrôlé (sauf désir de sexe) : 10 PH

- Exécution : 1000 PH Le personnage acquiert la capacité d'abattre un autre Fusionné sur Tanaëphis. Il choisit à chaque round de combat si ses coups seront mortels ou pas. Dans le dernier cas, les dégâts sont gérés comme si l'adversaire n'était pas Fusionné (un membre peut-être tranché, et l'adversaire peut mourir).

- Explosion de Fluide : 250 PH Un pouvoir que l'on pourrait qualifier de " dernière chance ". Le Fusionné sacrifie tous ses pouvoirs non permanents (ceux-ci sont considérés comme utilisés en totalité). En contrepartie, le personnage peut tenter une attaque à mains nues (aucune autre action n'est autorisée pour ce round). S'il touche sa cible, une explosion de Fluide autorise le Fusionné à infliger des dégâts de type Q. Ce pouvoir fonctionne également contre les cibles inanimées et permet de vaporiser un volume d'un mètre cube de matière.

- Extension de pouvoir : coût du pouvoir x 50 PH Le Fusionné peut augmenter un de ses pouvoirs d'une utilisation quotidienne.

L'extension ne peut être achetée qu'une seule fois par pouvoir et ne fonctionne évidemment pas sur les pouvoirs permanents.
- Guérison accélérée : 500 PH La guérison du personnage est dix fois plus rapide qu'un humain normal, idem pour le temps de coma. Le Possédé n'a plus à passer par une période de convalescence avant de regagner ses points de vie et il ne subit des malus à ses compétences que durant l'heure qui suit son coma.

- Immortalité : 1000 PH Le personnage n'est plus sujet au vieillissement.

- Immunité à la fatigue : 100 PH Le personnage n'éprouve plus vraiment le besoin de dormir, et il ne lui faut pas plus de dix minutes de repos quotidiennes pour être en forme.

- Ne pas vieillir : 1 PH/jour

- Perception du Fluide : 300 PH Le personnage a une perception aiguë du Fluide ambiant : il est capable de déterminer s'il se trouve dans une zone faible, moyenne, dense ou nulle en énergie magique. De même il peut ressentir les objets et les individus chargés en Fluide, uniquement par contact physique. Enfin, il est capable de bloquer son absorption passive.

- Régénération ponctuelle d'un membre : 250 PH Le membre régénère en 1D10 jours.

- Régénération : 1000 PH Fonctionne comme le pouvoir de porteur.

- Supprimer une limitation : coût de la limitation x 50 PH

- Télépathie : 300 PH Le personnage peut entrer en contact avec tout être vivant visible et éloigné de moins de 50 m.